Свора Белиала

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джордж Холокуост, Халдун Хелиль, Эри Мармелл и Колин А. Сулейман

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Уилл Хайндмарч

Помощь в разработке: Колин А. Сулейман

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн: Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Сэм Эрайя, Эндрю Хепуорт, Мэтт Хьюз, Томаш Жедружек, Эми Макдоно, Майкл Филлиппи, Рич Томас, Кэти Уилкинс

Обложка: Мэттиас Снигг

Умейте отдавать должное

Приношу личные извинения Дину Шомшеку и Халдуну Хелилю: оба работали над моим предыдущим проектом, ***Mythologies****, и оба не получили в книге должного упоминания. Имя Халдуна я написал с ошибкой, в то время как имя Дина и вовсе не было упомянуто. Простите!*

Уилл.

Вступление

Я не хотел создавать эту книгу. Во всяком случае, поначалу.

Я не хотел придавать Своре Белиала человеческие черты, поскольку это лишило бы их *бесстрашия.* А именно бесстрашие - как и безжалостность - делало Свору идеальной фракцией антагонистов.

Кроме того, Свора Белиала создавалась для того типа историй, в которых вампиры могут охотиться на других Сородичей, не испытывая ни малейших угрызений совести. В игре, призывающей игроков нести ответственность за свой нравственный выбор, только Свора позволяла героям выйти на улицы города с оружием в руках, не боясь, что этой ночью они утратят свою Человечность.

Однако не все хотели того же, чего и я. Эри и Колин помогли мне взглянуть на Свору с другого угла. Они убедили меня, что некоторые игроки хотят дать этим извергам шанс оправдать свои действия. Более того, некоторые хотят видеть в них *людей*. Ну что же, всё честно.

В отличие от предыдущей книги об антагонистах, озаглавленной просто **VII**, мы не будем предлагать вам фактов, заведомо противоречащих друг другу. Тем не менее, это не означает, что вам следует во всём верить этой книге. Возможно, описанная здесь структура и философия ковенанта покажется вам гармоничной, однако не следует ожидать, что изложенные в книге факты никогда не будут хоть в чём-то противоречить действительности. Иными словами, если хотите, можете считать эту книгу всего лишь пропагандой инфернальных учений Своры. Возможно, в вашей истории эти Проклятые будут оставаться всё теми же извергами, не заслуживающими милосердия – разумеется, если не считать милосердием осиновый кол. Помните, что вас ждут только *вероятные* факты о жизни Своры. Не торопитесь объявлять их непогрешимым каноном.

Уилл Хайндмарч.

Отрёкшиеся

Ни один ковенант Сородичей не может похвастаться нерушимым единством, но даже среди самым разрозненных коллективов Сородичей Свора Белиала занимает особое место. Хотя представители ковенанта и называют себя одним термином, каждая его фракция предлагает свой взгляд на роль Сородичей в мироздании. Единственное, что их объединяет - это преклонение перед великой фигурой Белиала, который некогда вдохнул жизнь в их организацию. По иронии судьбы, даже Белиала они называют то смертным, то богом, то первым вампиром, не в силах прийти к хоть сколько-нибудь единому мнению о своём заглавном прародителе.

Подавляющее большинство членов Своры вступили в ковенант уже после того, как они попытали удачу в обычных организациях Проклятых (будь это один из пяти традиционных ковенантов или разрозненное сообщество отстранившихся). Спустя несколько месяцев, лет или даже веков они поняли, что другие Сородичи следуют ложным догмам и идеалам, и выбрали иную дорогу. Они отреклись от всего, что некогда знали. Они отреклись от притворства и человечности. Они

отреклись от своей слепоты и духовного рабства. Так они стали Отрёкшимися - вампирами, известными большинству Сородичей как Свора Белиала.

Тема

Эта книга - как и вся Свора Белиала - строится на центральной теме, которую легче всего было бы сформулировать как *поиски смысла*. Отрёкшиеся убеждены, что они свободнее любых Сородичей - но они не уверены в том, что идут в правильном направлении. Каждый из них в той или иной степени ищет смысл своего бытия. Если подумать, у этих вампиров куда больше общего с обычными Проклятыми, чем они готовы признать.

Атмосфера

Жёлтые зубы на липком от крови лице. Ребёнок, гордо держащий кровоточащую голову пса. Гарем демонических шлюх, пьющих кровь их собственного сутенёра. Эта книга даёт Своре Белиала шанс объясниться, но это не означает, что она делает ковенант *действительно* человечным.

Словарь

Искуситель: Универсальная душа всех вампиров, отдалённо связанная с феноменом Зверя. Некоторые члены Своры сравнивают Искусителя с Люцифером из библейских мифов, хотя это мнение трудно назвать общепринятым.

Антиномист: Член Пандемониума

Архонт: Член Ревущего змея

Архонтии: Официальные ритуалы и церемонии ковенанта.

Белиал: Мифический создатель Своры, сущность которого разными вампирами объясняется по-разному. Белиал может быть первым вампиром, смертным, демоном, чернокнижником, богом или любым другим мистическим существом.

брат: представитель Своры

стая: прямой аналог котерии, члены которого связаны между собой Братанием.

Хоронзон: Магическая Дисциплина Терион - жреческой династии ковенанта.

Сеть: Особая разновидность кровавых уз, вызванная многократным Братанием.

Демиург: Древний термин, обозначающий душу вампира (аналог термина *Искуситель*)

Джинн: Член Престола бездымного пламени

Динамеи: Маленькие, локальные ритуалы Отрёкшихся, пользующиеся куда меньшей известностью, чем *архонтии*.

Фаустианец: Член Ложи милосердия

Отрёкшиеся: Представители Своры Белиала вне зависимости от фракции

Гилетик: Член Алой церемонии

Вклады: Демонические дары, которые члены Своры предположительно получают от Белиала.

Ложа милосердия: Фракция соблазнителей и психологов, испытывающих пределы человеческой добродетели.

Безымянные: Предположительно самая древняя и могущественная фракция Своры, ожидающая возвращения своего мистического прародителя.

Пандемониум: Фракция колдунов и демонопоклонников, во многом и послужившая основой для стереотипного описания Своры Белиала в историях других Сородичей.

Пневма: *Дух* в философии Своры

Перфекти: Прозвище жрецов Терион

Исход: Бесконечный процесс забвения человеческой личности и обретения вампирической сущности, который проходит каждый член ковенанта

Ревущий змей: Древняя и влиятельная фракция, считающая Белиала первым вампиром

саркс: *Плоть* в философии Своры

Алая церемония: Самая малочисленная фракция Своры, исповедующая экстремальные формы гедонизма

сестра: представительница Своры

сома: *Разум* в философии Своры.

Терион: “Родословная Зверя”, состоящая из жрецов Своры Белиала.

Престол бездымного пламени: Фракция, построенная на философии вечного совершенствования посредством бесчисленных испытаний

Троица: Трёхчастная сущность вампира, состоящая из пневмы, сомы и саркс.

Невежда: вампир из другого ковенанта.

Братание: Центральная ритуал ковенанта, предполагающий обмен кровью между всеми членами стаи.

Глава первая:
История греха

щелчок

Констанс: Вступительные заметки, 7 октября, 10:43 вечера. После долгих и обстоятельных переговоров субъект наконец решился со мной встретиться. Его зовут Кович. Евгений Кович. Я почти уверена, что это и есть тот русский, о котором мы слышали в Сан-Сальвадоре. Не тороплюсь гарантировать полноту его знаний о Своре Белиала, но если он знает хотя бы половину того, что ему приписывают, скоро мы разгадаем загадку этого ковенанта. Встреча запланирована на завтра.

щелчок

щелчок

Констанс: 8 октября, 1:30 ночи. Здравствуйте, мистер Кович.

Кович: Да, привет... Констанс, кажется? Можете звать меня Евгений. А вас мне как величать...?

Констанс: Меня устроит "мисс Констанс".

Кович: М.

Констанс: Мистер Кович, про вас говорят, будто вы один из самых больших знатоков Своры Белиала - разумеется, если не считать самих представителей ковенанта.

Кович: Пожалуйста, тише! Если, конечно, вы не хотите, чтобы нас попытались убить.

Констанс: Мистер Кович, вы неделями выбирали место для встречи. И уж точно никогда не скрывали предмета своих исследований. Если вы не чувствуете себя в безопасности сейчас, то я даже затрудняюсь предположить, когда вы сочтёте условия нашей встречи удовлетворительными.

Кович: Наверное, никогда. Однако я и вправду согласился с вами поговорить в обмен на деньги вашего покровителя. Ну, вперёд.

Констанс: Начнём с начала. Что такое Свора? Как она появилась?

Кович: [мягкий смешок] Боюсь, мисс Констанс, что это один и тот же вопрос. Вы слышали о гоэтической магии? Это список заклятий, позволяющих взывать к самым древним демонам, имена которых когда-либо попадались в записях оккультистов. Среди этих грозных демонов упоминается и Белиал: хищный и требовательный дух, готовый даровать своё покровительство только самым сильным и агрессивным мистикам этого мира.

Констанс: Это и есть Свора Белиала? Ковенант, практикующий гоэтическое чародейство?

Кович: Нет - ну или "почти нет". Свора верит в существование гоэтических демонов, в том числе Белиала. Однако сатанинский окрас, который часто придают описанию Своры другие Сородичи, самим представителям ковенанта практически не знаком. Белиала не следует путать с Дьяволом из современных религий, даже если вы говорите непосредственно о Люцифере. Белиал несоизмеримо древнее. Он появился в этой вселенной задолго до того, как ранние христиане начали сочинять легенды о падших ангелах. Можно ли вызвать Белиала сюда, на Землю? Не знаю.

Представители Своры верят, что они могут попросить Белиала о покровительстве, предложив взамен ценную жертву или свою абсолютную преданность, однако Белиалом нельзя *управлять*. Он не просто гоэтический демон. Он - правая рука Искусителя: верховного демона, живущего в душе любого вампира. Отдавать приказы Белиалу или Искусителю невозможно в том же смысле, что и отдавать приказы самому Зверю.

Констанс: И в это верит вся Свора?

Кович: Насколько я понимаю, Свора не опирается на единую систему верований. Им свойственно гностическое восприятие своей религии. Одни считают Белиала падшим ангелом, другие - языческим богом, третьи - великим духом или своего рода Архизверем, скрывающимся в каждом из Проклятых. Однако для всех представителей Своры - или Антиномистов, как они сами себя называют, - Белиал всегда оставался наставником, показавшим путь к абсолютной свободе. В каком-то смысле его будет лучше сравнить с Прометеем из греческой мифологии, чем с библейским Дьяволом. По утверждениям многих теологов Своры, Белиал всегда видел в Сородичах нераскрытый потенциал. Он видел, что они создают ложные догмы и следуют слабым лидерам вместо того, чтобы жить в блаженной свободе от любых авторитетов и нравственных норм. Непосредственные истоки ковенанта лежат в Вавилоне, где Проклятые открыто охотились на людей, а сами люди не ведали даже своих знаменитых законов Хаммурапи. Жизнь была хаотичной, люди десятками гибли от клыков ненасытных чудовищ, однако и те зачастую становились жертвами смертных охотников. Если бы Проклятые обладали иерархической системой наподобие современного разделения всего социума на Князя, советников Примоген и другие должности, они бы с лёгкостью подчинили себе людей. Вместо этого каждый вампир беспокоился только о сохранности своего логова и враждовал с другими Сородичами не реже, чем с простыми охотниками.

Однако в одну из ночей вампиры по всему городу заговорили о кровавом жреце, имя которого оккультисты пишут по-разному: Энхатур, Энхидир, Энкара и т.п. Энхатур - который, вероятнее всего, состоял в клане Гангрел - каждую ночь приносил кровавые жертвы тем или иным демонам, но особым почётом он окружал своего личного покровителя: Белиала.

Трудно сказать, что он сделал для привлечения внимания этого демонического божества, однако ходит легенда, будто он приносил в жертву Белиалу других Сородичей. Некоторые даже считают, что он заключил сделку с Белиалом ещё до того, как сам стал Сородичем, и что он Обращал смертных лишь для того, чтобы всегда иметь под рукой готовую жертву. Есть и весьма популярный вариант последней легенды, предполагающий, что ещё будучи смертным, Энхатур продал Белиалу свою душу, но для того чтобы избежать посмертной расплаты, уговорил кого-то из Сородичей Обратить его, даровав ему вечную жизнь. Согласно этому варианту легенды, вместо того чтобы разгневаться, Белиал пришёл в восторг от изобретательности Энхатура и объявил его своим личным жрецом.

Энхатур попытался объединить других Проклятых под своим началом, однако его попытка окончилась катастрофой. Сородичи по всему городу завязали драку, предполагая, что только так им удастся сохранить свободу, и в конечном счёте бунтующие вампиры нашли самого Энхатура. Они навалились на него и разорвали

жреца Белиала в клочья. Говорят, будто до самой смерти он умолял пленить его и подвергать ужасающим пыткам хоть до конца времён - только бы не погибнуть и не попасть в руки Белиала.

Констанс: Как-то это не слишком похоже на историю возникновения целого ковенанта.

Кович: Терпение, мисс Констанс. Если бы моя история подошла к концу, я бы об этом сказал. На следующую ночь после гибели Энхатура его потомки собрались на площади посреди Вавилона и объявили, что вампиры подвели Белиала. Великий демон даровал Энхатуру своё благословение, чтобы тот смог показать Сородичам, сколь величественной и свободной может быть их ночная жизнь. Вместо этого они предпочли сражаться в бессмысленных войнах друг с другом, а под конец забрали и жизнь личного жреца Белиала. Старейшая из Проклятых, порождённых Энхатуром - известная как Шадира или Шатри - заявила: “Мы недостойны даров Белиала, которыми он наделил нашего отца. Но это не значит, что мы не сможет удостоиться их в дальнейшем. Покинем стены этого города и начнём жить как хищники, которыми сделала нас судьба, вместо того чтобы притворяться людьми, которыми мы когда-то были". [Сердитый вздох] Что на этот раз, мисс Констанс?

Констанс: Не знаю, что кажется мне нелепее: история о целом городе, которым открыто правили Проклятые, или рассказ о добровольном уходе вампиров с нажитых территорий.

Кович: Я не сказал, что из города ушли все вампиры. Из него ушли прямые потомки сверженного жреца. Что касается города, которым вампиры правили, словно цари, то... вы ведь слышали о Камарилье?

Констанс: Вы только что сказали, что потомки жреца отказались цепляться за человеческие законы.

Кович: Потомки - да. Но в городе были и другие вампиры. Откуда, по-вашему, римские Вентру позаимствовали идею построения Камарильи?

[Длительное молчание]

Констанс: Вы же не ждёте, что я этому поверю.

Кович: Неважно, верите ли в это вы. В это верят Антиномисты. А кроме того, мои исследования дают мне повод как минимум *допускать* возможность построения Камарильи выходцами из доисторического Вавилона. Больше того: Камарилья даже не была первой попыткой этих Сородичей возвести единое царство вампиров. Однако ни до, ни после Камарильи им не удалось достичь ни капли того успеха, который ожидал их в Риме.

Констанс: И все эти империи разрушали потомки Энхатура?

Кович: У меня складывается впечатление, что вы меня не слушаете. Да, потомки жреца столетиями враждовали с другими Проклятыми. Они натравливали на них инквизиторов и устраивали кровавые оргии, заставляя охотников стекаться в домены Сородичей со всех окрестностей. Они практиковали чёрную магию в эпоху колонизаций, осваивали гоэтический мистицизм под началом Кроули и играли хэви-метал в восьмидесятых. Однако ничто из этого они не делали специально в попытке навредить другим Проклятым. Им плевать на нас. Они просто живут своей жизнью, отказываясь притворяться людьми и считая высшим достижением Реквиема окончательное слияние со своим Зверем. Потому что Зверь *и есть* Белиал.

Констанс: И что они получают взамен служения Зверю?
[Молчаливая пауза]
Кович: Мисс Констанс... если бы я это знал, стал бы я сотрудничать с вами и вашим нанимателем?
щелчок
щелчок
Констанс: Дополнительные заметки. 27 февраля. 11:47 вечера. Я не верю в сказки этого русского, однако в его рассказе есть хоть какие-то сведения о последователях Белиала. И дальше - только лучше. Несколько ночей назад мне позвонил один из старых знакомых, который назвал имя другого исследователя Своры: некоего Пратта-Альвигсонна. Единственный обладатель этого имени в нашем городе проживает в “доме престарелых для недееспособных”.
щелчок
щелчок
Вы знаете остроту моих чувств: в конце концов, это одна из главных причин, по которой вы отрядили для этих исследований меня. Последний раз меня заставили врасплох, когда я ещё была смертной. Но когда я выходила из машины на парковке дома престарелых, у меня возникло необъяснимое чувство, будто за мной наблюдают. И что хуже всего, я не смогла понять, откуда у меня появилось это впечатление. Я никого не слышала и не видела - просто стояла возле машины и исходила от злобы, чувствуя себя насекомым под лупой. С другой стороны, теперь я начинаю верить, что Пратту-Альвигсонну что-то известно.
щелчок
щелчок
Констанс: ...если я буду это записывать?
Пратт-Альвигсонн: Ну что вы. Вы здесь для того, чтобы узнать о Своре?
К: О... чём?
ПА: Это единственный вопрос, с которым ко мне приходят Сородичи.
[15 секунд молчания]
К: И вы готовы ответить на этот вопрос?
ПА: Думаю, мы [кашляет] можем договориться. Выключите-ка эту штуку на пару секунд.
щелчок
щелчок
ПА: Итак, вы хотите узнать о Своре Белиала. Скажите, вы верите в миф об Антихристе?
К: Это важно?
ПА: Ну разумеется. Потому что от этого зависит и то, поверите ли вы в миф о Белиале.
К: Вы хотите сказать, что...
ПА: Белиал - сын Сатаны. Он родился в семье смертной шлюхи, столь распутной, что уже в молодые годы она болела всеми известными миру заболеваниями, передающими половым путём. По всем правилам медицины, она не могла понести ребёнка. Но вопреки своим бесчисленным болезням - или, возможно, *благодаря* им - в её чреве появился отпрыск самого Дьявола.

К: Мистер Пратт-Альвигсонн, мой предыдущий информатор рассказывал, что Свора Белиала пошла от вавилонского демона.

ПА: Что, правда? От вавилонского демона? Во что теперь только ни верят. Нет, хотя Белиал и был сыном Дьявола, он родился, вырос и умер обычным смертным. Всё своё детство он знал только лишения. Он был ещё мальчиком, когда его мать и ближайшие родственники умерли от рук Проклятых - хотя ходят слухи, что и от его собственных. Так или иначе, к подростковому возрасту Белиал стал кузнецом по бронзе. Помимо кузнецкого мастерства, он отличался и необычайным богатством речи. Людям нравилось слушать его размышления о жизни, и чем беднее были его слушатели, тем охотнее они внимали речам о неугасимом огне свободы, о непокорённых мятежниках и героях, бросавших вызовы самим богам. В течение нескольких лет или, может быть, месяцев Белиал собирал вокруг себя настоящий культ почитателей, которые со временем начали видеть в нём своего духовного лидера. Когда Белиал повзрослел, жители его города начали слушать его слова даже с большей охотой, чем высокопарные речи местных жрецов.

Разумеется, долго так продолжаться не могло. Жрецы обратились к страже и потребовали ареста лжепророка. Последователи Белиала сгрудились вокруг него, но стражников было больше, и каждый сжимал в руках меч и щит. Тогда и произошло первое чудо. Вместо того чтобы прятаться за спинами своих товарищей, Белиал вышел вперёд. Град мечей обрушился на него, но вместо того, чтобы наносить ему раны, клинки просто лопались, как тонкое стекло. В свою очередь, Белиалу оказалось достаточно просто коснуться каждого из стражников, чтобы те упали наземь, сраженные невидимым пламенем. Там, где пророк дотронулся до их тел, оставался огненный оттиск его ладони. Эту самую руку вы до сих пор можете видеть на символах и знамёнах Своры.

Жрецам и стражам пришлось отступить, но той же ночью к Белиалу явились Сородичи, впечатлённые силой смертного. Главный из них, Энхидир, объявил, что сделает Белиала своей верной пешкой. Но Белиал обладал силой своего отца: Искусителя, Дьявола, Сатаны! Заглянув в разум Белиала, Энхидир увидел в нём столько ужасного, что в одночасье сошёл с ума и бежал прочь от дьявольского отродья.

Энхидир стал первым вампиром, высупившим против Белиала. Прошло несколько лет, прежде чем появился второй Сородич, имени которого мы не знаем...

К: Подождите-ка. Почему это важно?

ПА: Простите?

К: Не считая самого Белиала и Энхидира, вы не называли ни имени родственников, ни имени кузнеца, который обучал Белиала своему ремеслу, ни имени его смертных друзей и последователей. Теперь вы делаете особый акцент на том, что не знаете имени второго вампира.

ПА: О, привыкайте, мисс Констанс. Свора придаёт огромное значение истинным именам. Чем меньше людей знает ваше имя, тем меньше и шансы на то, что вас подчиняет своей воле при помощи какой-нибудь тёмной магии. Вот почему представители Своры Белиала нарекли себя Безымянными.

К: Не Антиномистами?

ПА: Ха! Опять этот ваш “предыдущий контакт”? Нужно быть идиотом, чтобы перевести таким образом слово “*Безымянные*” с латинского или другого древнего языка. [Пауза] Итак, второй вампир не собирался просто подчинять себе волю пророка. Он собирался его Обратить. Этот Сородич, имя которого нам неизвестно, заперся с Белиалом в его хижине, оставив других ждать, пока он выйдет наружу вместе с Новообращённым потомком. Однако с приближением рассвета этот Сородич вышел из хижины вместе с живым Белиалом, объявив пророка своим учителем. Мы не знаем, о чём именно Белиал говорил с этим Первым апостолом, однако ни он, ни другие вампиры не стали забирать у него жизнь.

По предложению Белиала Первый апостол Обратил несколько достойных смертных, которые стали Вторым, Третьим, Четвёртым и, наконец, Пятым апостолами. Белиал обучил их всему, что он знал. Он показал им, как разорвать связь между собой и остатками человечности, и научил черпать силу в ярости Зверя. Белиал был великим учителем, но в конечном счёте он начал стареть. Несмотря на просьбы Апостолов, он отказывался становиться вампиром. Его задача заключалась в том, чтобы показать Сородичам путь в благословенную тьму, а не следовать этому пути самостоятельно. Первый апостол видел мудрость Белиала и принимал его решение как неоспоримый закон. Однако четыре других Апостола не могли поверить, что скоро состарившийся Белиал их покинет. В одну из ночей они ворвались в его хижину. Один из Апостолов - говорят, то была женщина - со слезами на глазах умертвил Белиала и дал ему глотнуть своей крови, в то время как трое других держали Первого.

Вопреки всем оккультным законам, Белиал даже не пошевельнулся. Три дня и три ночи он лежал на том же месте, где вероломные Апостолы лишили его жизни. В ужасе трое изменников обратились к Первому апостолу, самому мудрому из них. Они стали просить его о прощении и умолять его указать им путь, как это некогда делал сам Белиал. Первый апостол сказал: “Белиал всегда призывал забыть о человеческом милосердии. Только сейчас я постиг всю мудрость его слов”. Произнеся это, Первый апостол набросился на убийцу Белиала и осушил её тело до капли крови. “Идите”, - закончил он. – “Идите и несите с собой наследие Белиала. Настанет ночь, когда Сын Искусителя вернётся на землю, чтобы собрать вокруг себя самых достойных. Однако до этих пор отбирайте себе учеников и рассказывайте им обо всём, чему учил нас он”.

[Молчание]

К: ...и?

ПА: Что "и"?

К: И что потом? Куда они пошли? Как четверо Сородичей стали ковенантом?

ПА: Отличные вопросы, мисс Констанс. Но это тема для следующего разговора. Кстати, вы помните о нашей договорённости? Постарайтесь хорошо закусить перед тем, как явитесь ко мне снова.

щелчок

щелчок

Констанс: Новая заметка. 22 марта, ээ, 1:16 ночи. [Слегка взволнованно] Как мне вас называть? Мистер Шакал? Господин Шакал?

Шакал: Нет. Просто “Шакал”, не больше того. Остальные имена я оставил в неотмеченной могиле уже много, много лет тому назад.

[Пауза]

Вы уже говорили со славянином. И с Праттом. Осмелюсь заметить, не лучший выбор контактов.

К: Как вы...

Ш: Я очень пристально слежу за всеми, кто ищет сведения о Своре Белиала, мисс Констанс.

К: И что вы думаете о нашей встрече?

Ш: Думаю, что мы можем оказаться друг другу полезны. Мне тоже интересно кое-что узнать о Своре. Но дамы вперёд.

К: Рада слышать! Давайте начнём. Какую из двух версий - Ковича или Прэтта - вы бы назвали самой близкой к своему взгляду на Свору?

Ш: Ни ту ни другую. Белиал не был демоном и тем более - простым смертным. Действительно, первые десятилетия своей жизни он провёл в человеческом теле, однако мы помним его не таким. Его отец был великим воином - по разным утверждениям, из племени хеттов или мадианитян. После смерти отца Белиал сам стал вождём и начал совершать поступки, которые в современном мире назвали бы военными преступлениями. Он вырезал целые города, убивая мужчин, женщин, детей, стариков - всех, кто не принадлежал к его племени. О, тогда это поведение считалось практически нормой. Что отличало его от других вождей того времени, так это поклонение домашнему богу, имя которого переводилось как Самый Грозный Враг Моего Врага. А ещё Белиал обожал поедать своих жертв. Сначала это были раненые и убитые. Затем, когда Белиал окончательно заматерел, в списке его живых блюд оказались и беззащитные пленники. Рассказывали, что после иных сражений он поедал по несколько человек зараз. Поедая *плоть* своих жертв, Белиал неизменно посвящал их *души* своему богу. Всё это продолжалось десятилетиями.

Но настал момент, когда Белиал обнаружил, что силы начинают покидать его тело. Его волосы приобрели белизну, слух и зрение начали подводить, а руки теряли былую хватку. Белиал не был трусом, однако слабость его пугала. Наступление старости казалось ему вторжением неведомого врага, однако с этим врагом он просто не мог бороться.

Но в одну ночь Белиала посетила блестящая мысль. Если поедание смелых врагов делало его отважнее, а пожирание сильных укрепляло его мышцы, то молодость ему должна была вернуть плоть самых юных жертв. Так, спустя несколько десятилетий каннибализма, Белиал впервые попробовал детской плоти.

В ужасе перед его новой страстью все соседние племена - даже самые слабые и трусливые - собрались в единую армию и напали на своего давнего истязателя. Белиал сражался как лев, однако противники знали, что если они отступят, им может и не представиться шанса избавиться от каннибала. Говорят, битва длилась три дня и три ночи, однако в конечном счёте всё войско Белиала оказалось повержено. Самого каннибала схватили и понесли в его же шатёр, где, вероятно, его планировали содержать в плену. Однако когда победители вошли внутрь, их глазам открылся вид детских трупов, свивающих с крючьев подобно тушам свиней и коз. В порыве гнева и отвращения победители перерезали каннибалу глотку и бросили его на алтарь его собственного бога. Это было их последней ошибкой.

Они не видели, как посреди ночи труп Белиала поднялся на ноги и отступил в лес, окружавший поле брани. Прошли месяцы, если даже не годы, прежде чем Белиалу удалось выследить и забрать жизнь у каждого из своих убийц.

Такова история Белиала, первого из Сородичей.

К: Вы имеете в виду, что проклятие вампиризма на него наложил тот таинственный бог? Самый Грозный Враг Моего Врага?

Ш: Разумеется. Но кем, по-вашему, был этот бог?

К: Сатаной. Искусителем. Дьяволом из библейских мифов.

Ш: Именно, хотя Своре Белиала он чаще известен под именем Демиурга - создателя всех вампиров. Белиал до сих пор остаётся единственным из нас, кто удостоился Обращения по воле настоящего бога. Если угодно, можете считать это Непорочным Обращением.

К: А что насчёт его философских учений?

Ш: Да, как раз к этому подхожу. После нескольких лет скитаний Белиал почувствовал жажду общества. Других вампиров тогда ещё не было, а потому ему пришлось создать их самостоятельно. По всей видимости, путь Белиала оканчивается (а путь других Сородичей начинается) в вавилонском городе, известном как Сайхад. Вскоре после прибытия в этот город Белиал Обратил сразу несколько смертных, главным из которых был некто Энкахас. Увы, обретя вечную жизнь и мистические способности, Энкахас отвернулся от своего сира, как и от его грозного бога, и решил создать собственное потомство. Демиург отомстил Энкахасу, забрав у него демонические способности и лишив его понимания тайного языка, на котором были способны говорить все потомки Белиала. Однако даже без этих даров Энкахас сумел выжить и дать начало целой династии новых чудовищ. Увидев, как от его семьи откололась крупная ветвь, Белиал пришёл в ярость. Он выследил и убил Энкахаса, а вероятно, и его потомков. Однако урон идеологической чистоте уже был нанесён. Вампиры увидели, что они могут жить так, как им заблагорассудится. Так началась гражданская война между верными последователями Белиала и мятежниками, опьянёнными иллюзией свободы. В той или иной форме эта война тянется до сих пор. Война между Сворой Белиала и другими Сородичами.

К: Кажется, вы кое-что упустили.

Ш: Белиал. Его судьба.

К: Вы закончили гражданской войной, тянущейся по сей день. Но ни слова не сказали о Белиале.

Ш: Это верное замечание, но у меня нет ответа на ваш вопрос. Я знаю много легенд об этом периоде, однако все они по каким-то причинам перестают говорить о Белиале после того, как он расправился с Энкахасом. Мне правда нечего здесь сказать.

щелчок

щелчок

Неизвестный голос: Привет, Шакал. Аве Сатани и всё такое. Записываю сообщение спецом для тебя. Наверняка ты сейчас думаешь о мисс Констанс. Гадаешь, не связался ли ты с врагом – а если и нет, то не поставил ли ты её жизнь под угрозу. Ты хочешь связаться с ней снова и предупредить её, что идти по нашему следу - плохая идея. [Смешок] Поверь. Она знает. Но что касается тебя...

Готов поспорить, ты сейчас чувствуешь, как у тебя на шее поднимаются волоски. Ты задаёшься вопросом, зачем мне понадобилось оставлять для тебя сообщение.

О, я с удовольствием отвечу на этот вопрос. И отвечу лично.

Повернись.

щелчок

– Добро пожаловать в Свору, брат.

Глава вторая:
Демоны по соседству

Вопреки известному стереотипу, мало кто из Отрёкшихся ведёт кочевой образ жизни, убивает всех на своём пути и считает скучной любую ночь, проведённую без одного-двух поджогов. От других вампиров Отрёкшихся отличает простой отказ от имитации человеческой жизни - а это далеко не всегда означает намеренное понижение Человечности. Вместо того, чтобы вечно бороться со Зверем (прекрасно зная из собственных наблюдений за старейшинами, что эта борьба практически неизбежно оканчивается поражением Человека), Свора Белиала с удовольствием признаёт господство Зверя над своими инстинктами. Удивительно или нет, соглашаясь потакать личным желаниям и страстям, многие из Отрёкшихся начинают вести жизнь на границе между Человеком и Зверем и иногда даже избегают вспышек ярости, которые сопровождают Реквием большинства вампиров.

Белиал и Демиург

Одна из первых философских особенностей ковенанта, которую новички узнают вскоре после вступления в ряды Отрёкшихся, заключается в том, что своего Зверя эти вампиры считают своего рода "земным аватаром" Демиурга. Сама фигура Демиурга может интерпретироваться по-разному: кто-то видит в нём гордого Люцифера, кто-то традиционного Князя Тьмы, а кто-то - мудрого учителя, иногда даже не наделённого божественным (или демоническим) статусом. Так или иначе, Отрёкшиеся видят Демиурга как принципиально непознаваемую и отдалённую сущность, практически не имеющую интересов в мире людей. Более того, можно вполне уверенно утверждать, что большинство Отрёкшихся *боятся* Демиурга.

Именно за этим им и нужна фигура Белиала - будь он мифическим, историческим или даже современным персонажем. Белиал служит посредником между Демиургом и вампирами, позволяя Проклятым обращаться к его тёмным благословениям, не боясь вступить на территорию Дьявола на каждом шагу.

Мало того, три самые крупные фракции Своры ставят фигуру Белиала едва ли не выше самого Демируга, считая первого своим учителем и наставником, а последнего - не более чем отдалённое божество, сущность которого известна скорее по метафорам и легендам, чем по конкретным философским учениям.

Исход

Другой центральной идеей Своры служит концепция Исхода: процесс, в ходе которого вампир всё больше отказывается от своих человеческих качеств и принимает своё место в мире людей в качестве хищника и убийцы. Сущность Исхода разнится от одного вампира к другому: опытным представителям ковенанта даже регулярно приходится осаждать новичков, пытающихся выведать у них "формулу" успешного Исхода. Какой бы вид ни принимал Исход Проклятого, его ключевая идея всегда неизменна: вампир должен быть *вампиром*, а не мёртвым человеком с клыками и аллергией на солнечный свет.

Троица

Хотя слово "Троица" может вызвать неуместные ассоциации с христианством и даже некоторыми другими монотеистическими религиями, для Отрёкшихся этот термин всегда означал только одно: совокупность трёх ключевых частей бытия, известных любому разумному существу. Применительно к вампирам эти части бытия отражают их *дух* (именуемый пневмой и отвечающий одновременно за волю и страсти), *разум* (именуемый сомой и отвечающий за интеллектуальную часть вампира) и *плоть* (именуемую сарксом и отражающую инстинктивную часть сознания).

Большинство фракций Своры сосредотачиваются на развитии одной из этих трёх частей личности, хотя это не означает, что вампиры, состоящие в той или иной организации ковенанта, развивают одну часть троицы в ущерб двум другим.

Зов

Пожалуй, самый малоизвестный факт, касающийся вступления в Свору Белиала, заключается в том, что первым шагом для каждого Отрёкшегося становится *интуитивное* стремление порвать с законами Человечности и Традициями ключевых ковенантов и принять Зверя как естественную часть своей личности. Хотя теоретически это стремление могут внушить вампиру действующие члены Своры, как правило, они попросту не заинтересованы в том, чтобы заманивать в свой ковенант Сородичей, которые не попытались предпринять первые шаги сами.

Когда вампир поддаётся этому стремлению, он начинает чувствовать себя так, словно его тянет в какое-то отдалённое (но не обязательно чересчур далёкое) место. Подобная тяга называется Зовом. Как и Исход, Зов принимает различные формы в зависимости от личности самого вампира. Один Сородич слышит буквальный шёпот, манящий его во тьму. Другой просто *знает*, что ему будет лучше, если он посетит ту или иную часть своего города. Не стоит и говорить, что впервые услышав Зов, многие вампиры начинают подозревать себя в помешательстве и игнорируют эту необъяснимую тягу. В сущности, именно в этот момент многие *потенциальные* члены Своры отказываются от начала Исхода и возвращаются к привычному Реквиему, иногда даже принимая догмы и правила, которые ещё недавно казались им вычурными и искусственными.

На всякий случай стоит отметить, что некоторые вампиры, уставшие от Традиций Проклятых, чувствуют вовсе не Зов, а простое желание отдохнуть от стандартной политики пяти ковенантов. Такие вампиры становятся отстранившимися - хотя это не означает, что спустя много лет они не услышат *истинный* Зов.

Резонанты

Что бы ни наделяло вампира чувством неуловимого Зова, эта странная тяга ведёт персонажа не просто в другое место: она показывает ему кратчайший маршрут к действующему представителю Своры *или* неодушевлённому носителю информации о ковенанте. В первом случае вампир, следующий Зову, сталкивается с незнакомым (а иногда и знакомым!) Сородичем, который быстро распознаёт симптомы начинающегося Исхода и рассказывает ему о Своре Белиала. Во втором персонаж находит проклятый артефакт, тем или иным образом связанный с

деятельностью Своры. Иногда простого обнаружения артефакта достаточно, чтобы мистическим образом получить инструкции по вступлению в ковенант. В других случаях артефакт позволяет узнать *о* Своре Белиала, однако более подробные сведения вампиру приходится искать самому.

С терминологической точки зрения и артефакты, и действующие члены Своры, способные рассказать новичку о своём ковенанте, именуются *резонантами*.

Катексис

Когда Сородич обнаруживает резонанта и узнаёт о сущности Своры Белиала, у него появляется шанс повернуть назад, практически (или даже фактически) ничего не теряя. Если использовать элементарное сравнение, считайте, что вампир пролистал брошюру о своей жизни и решает, хочет он её купить или нет. В случае согласия персонаж отрекается от своих прежних идеалов и догм, получая Статус в Своре Белиала •, но утрачивая Статус в других ковенантах Сородичей.

Этот момент нравственно-философского выбора называется Катексисом. Обратите внимание, что Катексис не может начаться "сам собой", если вампир не следовал Зову и наткнулся на резонанта по чистой случайности.

Внутренняя борьба

Отозвавшись на Катексис, вампир обнаруживает, что теперь он отчётливее видит мир, лучше воспринимает запахи, слышит звуки в большем диапазоне и в целом чувствует себя так, будто впервые за сотни ночей он действительно *пробудился.* Теперь Зов исходит изнутри него самого (что, в частности, делает его потенциальным резонантом для других новичков). В ближайшее время - полностью определяемое Рассказчиком - персонаж сталкивается с ещё одним членом Своры, который может помочь ему освоиться в ковенанте - если этого ещё не сделал другой Отрёкшийся.

Увы, подобная встреча не защищена от пагубной Метки хищники, хотя Отрёкшиеся получают по +1 дайсу к сопротивлению этому всплеску инстинктов. В случае успешного разрешения этого вынужденного конфликта протагонист получат уже +2 дайса к сопротивлению Метке хищника при встрече с ближайшими соратниками этого же члена Своры.

Отшельники

Некоторых Отрёкшихся полностью удовлетворяют ответы, которые они получают от резонанта по окончании Зова. Такие вампиры могут и не отправляться на поиск других Отрёкшихся и порой не знают ни одного из мифологических, философских или политических принципов Своры Белиала. В сущности, некоторые из них могут считать себя лишь необычными представителями отстранившихся вместо “инферналистов” из Своры.

Другое дело, что если такой отшельник присоединяется к другому ковенанту или осознанно ищет повышения Человечности, он утрачивает Статус в Своре Белиала наряду с любыми Вкладами и уникальными Практиками, для которых требуются эти Вклады.

Братание

Вопреки стереотипному изображению Своры Белиала как шайки безумных маньяков, Реквием большинства Отрёкшихся проходит в окружении единомышленников, численность которых нередко переваливает за десяток. Рано или поздно практически каждый новичок Своры вступает в котерию других Отрёкшихся - или, как называют свои ячейки сами Отрёкшиеся, в полноценную *стаю*.

Стая заменяет представителям Своры семью, домен и даже Элизиум. Во многом это объясняется полуискусственной связью между членами одной стаи. Грязный секрет Отрёкшихся заключается в том, что не реже одного раза в месяц большинство из них проводят ритуал Братания, заключающийся в наложении кругового Винкулума. В большинстве случаев в ходе Братания вампиры сливают по несколько капель своего Витэ в кубок или даже церковный потир. В других стаях вампиру предлагается нанести по укусу каждому из своих братьев. Так или иначе, в рядах Своры Белиала круговой Винкулум даёт особый эффект, известный в большинстве стай под названием *Сеть*.

Сеть

В отличие от более распространённых вариантов коллективного Винкулума, Братание вызывает у членов стаи особенно сильную форму кровавых уз, которую называют *Сеть*. **Первая** ступень Сети добавляет +1 дайс к Социальным проверкам состайников при взаимодействии друг с другом и мешает им причинять друг другу физический вред: отныне такие попытки требуют предварительного броска на Решительность + Самообладание.

Второе Братание повышает Социальный бонус до +2, а проверки Решительности + Самообладания при попытках нанести физический стресс проходят со штрафом -1; более того, такие проверки требуются даже тогда, когда член стаи впадает в безумие).

Третья стадия Сети превращает всех членов стаи в единокровных (что наделяет их возможностью чувствовать друг друга на расстоянии благодаря кровавой симпатии, а также предоставляет им всевозможные бонусы при наложении ритуальных заклятий). Штраф к проверкам Решительности + Самообладания вырастает до -2.

При всей своей силе эффект Сети проходит быстрее обычного Винкулума. Ровно через 366 ночей после последнего Братания все члены стаи полностью утрачивают все эффекты Сети.

Язык Зверя

Большинство Отрёкшихся известен особый “антиязык”, состоящий из грубых звуков вроде рычания, воя, визга или царапания. Для того чтобы освоить тот тайный язык, персонажу достаточно принять участие в безымянном ритуале, сущность которого разнится от одной стаи к другой. Впрочем, даже по окончании ритуала персонаж не получает этой способности: для её обретения вампир должен провалить проверку Человечности и *вместо* обычного отклонения выбрать *Язык Зверя*.

Новое отклонение:
Язык Зверя

Язык Зверя позволяет протагонисту передавать другим членам Своры сравнительно подробные сообщения, оставляя следы когтей на земле, испуская вой на луну или совершая другие поступки, присущие диким зверям. Любопытно, что принятие своего Зверя играет на пользу рассудку протагониста, наделяя его бонусом +1 ко всем дальнейшим проверкам дегенерации.

Это отклонение отличается от большинства других в том отношении, что персонаж может избавиться от него, попросту выйдя из ковенанта.

Гексад

После (а иногда и до) присоединения к стае персонаж узнаёт о существовании шести крупных фракций, составляющих этот разрозненный ковенант. В сущности, Своре Белиала известны по меньше мере несколько других фракций, не входящих в классическую шестёрку, однако в совокупности эти шесть фракций известны как Гексад и представляют собой целую плеяду самых распространённых учений Своры.

Каждые две из этих шести фракций посвящены своему элементу Троицы, будь это пневма, саркс или сома.

Отступничество

Что происходит, когда вампир отказывается жить среди Отрёкшихся, возвращаясь (или впервые вступая) в ряды других Проклятых? Хотя многие предполагают, что предательство Своры должно вести к ужасающим последствиям, секрет заключается в том, что большинству членов Своры плевать на отступников, решивших вернуться к нелепым догмам традиционных организаций. Как правило, худшее, что ожидает беглеца, заключается в том, что он утрачивает мистические способности Своры Белиала и в глубине души начинает терзаться сомнениями в правильности своего выбора.

Ритуалы

Восхождение Териона

Несмотря на отсутствие чёткой иерархической лестницы, почти все члены Своры испытывают глубочайшее уважение к родословной, известной их ковенанту как Терион. Терион представляет собой уникальную родословную, представителями которой могут стать члены всех пяти кланов. Некоторые Сородичи даже подозревают, что Терион может представлять собой тайный союз пяти родословных, каждая из которых связана со своим кланом.

В отличие от других родословных, вступить в ряды Терион могут только вампиры, располагающие третьим уровнем Силы крови. В дополнение к этому, при вступлении в эту династию вампир должен пройти ритуальное испытание, сущность которого разнится от стаи к стае. Каждый участник ритуального испытания, кроме будущего Териона, должен вложить по очку Воли. Терион понижает на единицу само значение Воли. После этого он обретает доступ к уникальным способностям этой династии.

Подробнее Терион будут описаны в следующей главе.

Испытания

Помимо испытания Териона, Отрёкшиеся часто ставят себя в условия, провоцирующие у них безумие страха. Задача вампира в таких обстоятельствах заключается в том, чтобы либо выдержать испытание страхом, либо поддаться ему и добиться своего несмотря на вмешательство Зверя. Привычные к таким испытаниям, представители ковенанта получают +2 дополнительных дайса к проверкам Ротшрека до конца следующей ночи относительно самого ритуала.

Посвящение

Как и большинство других ритуалов, Посвящение новичка в стаю или полноценную фракцию Своры разнится от одного коллектива Отрёкшихся к другому. Вне зависимости от способа проведения ритуала, по его окончании новичок получает +1 дайс к Социальным проверкам, направленным на взаимодействие с другими членами Своры, а также приобретает шрам или татуировку, символизирующую его принадлежность к новой семье. При желании вы можете выбирать Физические или Социальные Преимущества и Недостатки, связанные с наличием выгодных или постыных символов на теле протагониста.

Роли кланов

Дэва

Дэва интересны в том отношении, что они часто вливаются в ряды Отрёкшихся в самом начале, однако редко продерживаются в этом ковенанте хотя бы несколько десятилетий. Суккубов захватывает поиск новых путей и изучение принципиально иных философий, нежели те, которые предлагались им в пяти традиционных организациях Проклятых. Однако когда им удаётся освоить всё, что они могли выучить и узнать в рядах Отрёкшихся, большинство Дэва начинают скучать. Суккубы, достигшие возраста служителя и тем более старейшины, часто ищут возможности создать новую уникальную родословную или хотя бы присоединиться к уже существующей касте жрецов Терион. Всё та же скука нередко подталкивает Суккубов к открытому взаимодействию (и соперничеству) с представителями других ковенантов. Когда вампиры из других кланов слышат о возникновении тайного манипулятора, мешающего пяти традиционных ковенантам Сородичей реализовать свои планы на город, они понимают, что речь, вероятнее всего, идёт о Суккубе из числа самих членов Своры.

Гангрел

Хотя в Своре Белиала и не наблюдается явного доминирования тех или иных кланов, Гангрел уживаются в ковенанте немного легче других. В определённом смысле они занимают ту же позицию, что и Вентру в Инвиктус: они воплощают идеалы организации с такой лёгкостью, что со стороны может показаться, что они даже не выбирали свой ковенант, а родились для пропаганды его идеалов.

Гангрел - одни из немногих вампиров, соответствующих стереотипному представлению об Отрёкшихся как о вампирах, ведущих кочевой образ жизни. Дикарям куда привычнее покидать насиженные территории, чем большинству других Сородичей. Проблема Гангрел, состоящих в Своре Белиала, полностью созвучна и ключевой проблеме Дикарей в любых других кочевых котериях.

Гангрел не терпят конкуренции. В своей группе они должны быть лидерами (или хотя бы признанными специалистами по выживанию). Если в одну кочевую стаю вливаются сразу двое или большее число Гангрел, другие вампиры знают, что скоро количество их участников резко изменится.

Мехет

Как уже говорилось, Свора Белиала с радостью принимает в свои ряды представителей любых кланов, однако Мехет занимают второе по популярности место после Дикарей. Мехет – одни из немногих Сородичей, которым можно доверить составление исторических справок по традициям, культуре и учениям Отрёкшихся. Если Мехет устаёт от исследовательской работы или попросту ей не интересуется, он всегда может занять место шпиона или разведчика в кочевой стае.

Носферату

Свора Белиала - единственный ковенант Проклятых, в которых родовое проклятие Носферату можно уверенно считать благословением. Выражаясь простым языком, Свора Белиала наделяет Призраков уникальным шансом занять место безжалостных монстров среди *других* безжалостных монстров.

Многие из этих вампиров занимают видное место в организациях, следующих философии *саркса* (то есть в первую очередь в Пандемониуме и Алой церемонии). Умение вселять ужас в сердца врагов также всегда пользовалось большим спросом в рядах Отрёкшихся.

Молодые Носферату часто играют с жертвами для развлечения своей стаи или выступают в роли ассасинов и телохранителей. Старые Носферату часто занимаются поддержанием старинных традиций своей фракции или стаи. Нсоферату, достигшие возраста служителей и тем более старейшин, практически гарантированно занимают в ковенанте ту или иную руководящую должность.

Вентру

Вентру примыкают к Отрёкшимся настолько же редко, насколько часто они вливаются в ряды Инвиктус. Достаточно будет сказать, что молодые стаи Отрёкшихся даже не в курсе, что в мире существуют вампиры этого клана. Идеалы свободы и самоотверженной помощи своей стае мало подходят Лордам, привыкшим к беспрекословному подчинению. Пожалуй, единственным исключением могут служить обе фракции, посвящённые развитию *пневмы* (Ложа милосердия и Ревущий змей), поскольку они уделяют достаточно внимания внутренней иерархии, чтобы в их рядах Вентру могли почувствовать себя *значимыми.*

Другие

Самый удивительный факт, касающийся *внешних* отношений Отрёкшихся, заключается в том, что *по умолчанию* они не враждуют ни с одним ковенантом Сородичей. О, во многих доменах Проклятые поддаются общей антисатанинской истерии, начиная видеть в Своре Белиала лишь дьяволопоклонников (которыми в действительности являются только члены Пандемониума). Однако там, где хоть одна из пяти традиционных организаций Сородичей даёт Своре Белиала шанс

объяснить свои действия и обозначить цели, отношения между двумя культурами могут сложиться отнюдь не плачевно.

Картианцы

Картианцы кажутся Своре Белиала детьми. Они жертвуют своим статусом, а порой и возможностью развивать мистические способности, ради шанса почувствовать себя людьми. Попытка преобразовать социополитическую структуру так, чтобы она отражала политтехнологии смертных, и вовсе кажется Своре ересью.

Несмотря на это, Отрёкшиеся относятся к большинству Картианцев всего лишь как к бунтарям, привлекающим внимание к своим новациям всякий раз, когда они не способны привлечь внимание к себе самим. Больше того: стаи Отрёкшихся, действующие в городах, находящихся в управлении Картианцев, и вовсе могут принимать законы господствующего ковенанта, чтобы не отвлекаться от своего Исхода ради войны с какими-то неонатами.

Колдовской круг

Отношения между Сворой Белиала и Аколитами носят слегка запутанный характер. С одной стороны, и те и другие уважают личную силу, практически ни во что не ставя слепое везение и унаследованное богатство. Более того, и те и другие считают, что Реквием не представляет ценности *сам по себе:* смыслом его наполняют лишь действия, которые вампир совершает из ночи в ночь. Особенно явно это проявляется в отношении обеих организаций к кочевникам. И Аколиты, и Свора Белиала – единственные ковенанты среди Сородичей, которые видят в странствиях по ночным дорогам достойный вызов, а не презренную глупость.

С другой стороны, при всём разнообразии своим культов все Аколиты верят в всесилие своей Праматери, о которой большинство членов Своры не слышали буквально ни разу в жизни. Религиозные споры часто перерастают в полноценные войны, а войны иногда уступают место крестовым походам, охватывающим не один, а сразу несколько городов.

Инвиктус

Из всех ковенантов Инвиктус имеют самые веские основания для вражды с Отрёкшимися. Посвящая львиную долю своего времени спасению Маскарада, Первая знать делает всё, чтобы истребить Свору Белиала, словно стаю бешеных псов. В свою очередь, не считая пары социополитических фракций (таких как Ревущий змей и Престол бездымного пламени), Свора Белиала считает Первую знать отзвуков феодальной эпохи.

Несмотря на это, в некоторых доменах Инвиктус используют Свору Белиала для расправы над своими противниками. В таких городах ничто не мешает члену Инвиктус позволить лидеру Своры и предложить ему устранить пару "общих врагов" взамен на материальную или социальную благодарность. Не стоит и говорить, что такие союзы всегда оставались секретом, который Инвиткус (и сама Свора) скрывает от паладинов Ланцеа Санктум.

И кстати о них.

Ланцеа Санктум

Самые лицемерные члены Ланцеа Санктум (а лицемерие давно считается вторым именем этого ковенанта) любят использовать Свору Белиала как пример всего худшего, что может служиться с Сородичами. Их мало интересует истинная философия ковенанта: Отрёкшиеся занимают в речах этих проповедников роль христианского Дьявола, мусульманского Иблиса и других демонических сущностей.

Несмотря на это, некоторые из Благословенных обращают внимание на тот факт, что Отрёкшиеся занимают ту самую нишу, которую отводят вампирам лидеры их ковенанта. Если Проклятые существуют лишь для того, чтобы напоминать смертным о близости Преисподней, возможно, Отрёкшиеся справляются с этой задачей едва ли не лучше, чем сами Благословенные. По этой причине некоторые стаи Отрёкшихся поддерживают с Благословенными неофициальные (и ненадёжные) союзы, многие из которых длятся не больше нескольких лет.

Ордо Дракул

Ордо Дракул интересуются Сворой только в двух случаях: когда Драконам становится известно о демонических Вкладах или когда Отрёкшиеся проникаются на территорию Гнезда Вирма.

Отстранившиеся

Едва ли кого-нибудь удивит то обстоятельство, что отстранившиеся представляют огромную ценность для Своры. Эти вампиры, уже отринувшие догмы пяти ключевых ковенантов и давно приучившие себя к кочевой жизни, кажутся членам Своры едва ли не прирождёнными рекрутами. Увы, связь между отстранившимися и Отрёкшимися была заметно крепче в *предыдущих* столетиях, чем сегодня. Многие из этих независимых вампиров привыкли слушать любую религиозную пропаганду с зевками и даже плевками. Иногда членам Своры не удаётся переманить даже самую ценную котерию отстранившихся лишь потому, что они зареклись слушать кого-либо из “религиозных фанатиков”.

VII

Отрёкшиеся страдают от нападений VII не реже, хотя и не чаще других Сородичей. Более того, отсутствие постоянных связей с другими ковенантами означает, что время от времени члены Своры воспринимают нападение на свою стаю как уникальное событие, символизирующее начало войны с неизвестным противником.

Что касается самих агентов VII, то кем бы они ни были, они не видят разницы между Отрёкшимися и другими вампирами.

Маги

Большинство Отрёкшихся считают магов простыми смертными - или хотя бы *неординарными* смертными. Лишь единицам из них удаётся наладить контакт с Пробуждёнными и узнать, что мир отнюдь не вращается вокруг нескольких ковенантов Сородичей и их разногласий. Разумеется, даже тем, кто сумел это

осознать, ещё только предстоит убедить в правоте своих выводов других Проклятых.

Оборотни

О культуре этих звероподобных созданий Отрёкшиеся знают не больше, чем любые другие вампиры. В целом их отношение к оборотням можно описать словосочетанием *настороженное избегание*.

Роль возраста

Молодой хищник

Когда неонат впервые знакомится с политической ареной Сородичей, сир часто объясняет ему, чего добивается тот или иной ковенант - не считая Своры Белиала. Мало кому из сиров хочется, чтобы его потомок примкнул к безумцам, преступникам или еретикам. Однако когда неонат устаёт ото лжи и начинает слышать Зов, зачастую он начинает искать информацию как раз о тех фракциях, о которых его сир и другие вышестоящие лица постарались не упоминать. Нередко в этот момент его и находят Отрёкшиеся – хотя хватает и неонатов, которые самостоятельно вышли на Свору.

Неонаты обычно проходят особенно жёсткий вариант посвящения, поскольку другие Отрёкшиеся стараются продемонстрировать им, сколь безжалостен этот мир и почему в нём лучше держаться своих.

В самом ковенанте большинство неонатов играют роли обычных воинов, пешек и личных помощников представителей Своры. Использование неонатов в качестве пешек требует особого, хоть и короткого рассмотрения. Из-за суровых правил, возложенных Отрёкшимися на их плечи, далеко не все неонаты справляются с возложенными на них обязанностями. Некоторые фракции наподобие Престола бездымного пламени и вовсе не ожидают успешного прохождения инициации практически ни от одного неоната.

В таких случаях неонатам, не сумевшим пройти обряд инициации, всё равно позволяется примкнуть к стае, но лишь на условии выполнения грязной работы. Когда приходит время, многие из Отрёкшихся жертвуют неонатами ради собственных интересов.

Реквием среди Отрёкшихся

Отрёкшимся практически нет дела до настоящего возраста других Проклятых. Они придают значение только возрасту вампиров *как Отрёкшихся*. В определённом смысле они даже не рассматривают других вампиров как вампиров – до тех самых пор, пока те не начнут свой Исход.

Иными словами, считайте, что описанное здесь распределение ролей по возрастному признаку опирается на возраст вампир как члена Своры, а не на общее количество лет, проведённых им в мире Сородичей. Например, примкнув в Своре Белиала, девяностолетний служитель получит среди Отрёкшихся звание неоната, даже несмотря на то, что в родном домене его считали служителем (и не самым молодым).

Матёрый волк

Будучи не столь рисковыми что и неонаты, и в то же время не столь могущественными, что и старейшины, служители занимают в Своре самые непритязательные места. Безусловно, они могут обладать огромным авторитетом в собственной стае, однако ковенант в целом считает служителей переходным (и не слишком полезным) вариантом старейшины.

Одна из главных проблем служителей, затесавшихся в ряды Отрёкшихся, заключается в высокомерии большинства из них. Они видят, сколько ошибок делают неонаты, сколь неосмотрительно они действуют и сколько многого хотят добиться, не прилагая усилий. Служители, не отвыкшие от политики своих прежних организаций, часто пытаются подчинить себе неонатов - и вместо добровольного послушания натыкаются на агрессию.

Существует небольшой процент служителей, которые понимают бесполезность такого подхода, и стараются использовать свои силы для заманивания неонатов из других ковенантов в ряды Отрёкшихся. Примечательно, что иногда харизмы служителя оказывается достаточно, чтобы кто-нибудь из Сородичей попытался присоединиться к Своре, даже не слыша Зова (а значит, не разделяя её идеалов по-настоящему). Вместо того чтобы откликаться на внутренний Зов, такие вампиры доверяют мудрости самих служителей. Увы, эти "ложные кандидаты" практически никогда не вписываются в ковенант, и иногда другим членам Своры даже приходится уничтожить их, чтобы не дать им уйти, унеся с собой знания обо всём ковенанте.

Старый зверь

Несмотря на социальный кризис, который переживают служители, старейшины ковенанта пользуются громадным уважением со стороны всех Отрёкшихся. В отличие от большинства других представителей ковенанта, старейшины часто действуют поодиночке, отказываясь принимать участие в деятельности той или иной стаи. Отдельно стоит отметить, что старейшины относятся к служителям и неонатам не столько как к подчинённым, сколько как к менее опытным "вариантам" самих себя.

Жажда

Тесные отношения между старейшиной и другими членами его стаи предполагают и более регулярный доступ к крои вампиров. В отличие от старейшин других ковенантов, самые опытные представители Своры регулярно получают подпитку в виде Витэ своих собратьев, которым те охотно делятся во время Братания.

Тем не менее, при первой возможности многие представители Своры приносят в жертву своим старейшинам членов других ковенантов. Особую ценность для них представляют Благословенные и Картинанцы - вампиры, отвергающие авторитет Белиала либо на религиозном, либо на этическом уровне.

В самых редких случаях молодые представители стаи Обращают для старейшины потомка, которого они запирают в специальной комнате в своём логове лишь затем, чтобы старейшина питался его кровью в пределах нескольких

месяцев. Когда потомок наконец сходит с ума, члены стаи избавляются от него - нередко совершая над ним диаблери.

В любом случае, одно из главных преимуществ, на которые может рассчитывать старейшина Своры Белиала, заключается в том, что члены его собственной стаи практически никогда не оставят его без подпитки.

Драугры

Странно или естественно, одной из ключевых "ролей" для старейшин Своры всегда оставалась роль драугра. Безусловно, представители Своры знают, какую угрозу драугр несёт смертным и даже другим вампирам. Тем не менее, в глазах Отрёкшихся, драугр воплощает образ Сородича, навсегда разорвавшего связи с человеческим миром. Возможно, он достоин жалости - но вместе с тем и уважения.

Примечательно, что, по утверждениям многих Отрёкшихся, такие драугры редко нападают на членов Своры. Возможно, речь идёт о каких-то остаточных элементах психики или о побочном эффекте Братания, но драугры, вышедшие из рядов Отрёкшихся, при малейшей возможности стараются нападать на членов других ковенантов. Само собой, когда они всё-таки обращаются против собственных братьев, Отрёкшимся приходится взять ответственность за их судьбу в свои руки.

Глава третья:
Кровь Белиала

Хотя основной вехой в жизни каждого Отрёкшегося становится сам Исход, после вступления в ковенант новичок должен выбрать фракцию, цели которой он будет продвигать всей своей деятельностью.

Обратите внимание, что хотя многие стаи Отрёкшихся состоят в одной фракции, никто не будет возражать против формирования стаи, члены которой будут принадлежать к разным фракциям.

Безусловно, вампиры, посвятившие неоната в свой ковенант, постараются заманить его и в свою фракцию, однако в целом Отрёкшиеся понимают, что им не нужны союзники, сомневающиеся в своём выборе. А потому в пределах нескольких месяцев или даже недель после присоединения к ковенанту большинство Отрёкшихся узнают о существовании следующих фракций (а иногда и некоторых других).

Безымянные

Грядёт Конец света. Пора узнать, что творил зло, а кто способствовал процветанию добродетели.

Безымянные верят, что Белиал был лишь неординарным смертным, рождённым от шлюхи и Сатаны где-то на Ближнем Востоке. Согласно их мифам, Демиург создал Белиала в качестве пророка, задачей которого было освобождение Проклятых от ложных принципов человечности и добропорядочности. Подробнее легенда о Белиале как сыне Дьявола уже излагалась в **Первой главе**.

Многие члены фракции искренне верят, что смертная родословная Белиала тянется до сих пор, и в каждый период времени в мире действует хоть один человек, несущий в себе демоническое зерно Демиурга. С практической точки зрения Безымянные ищут знамений, которые докажут им, что мир готов к пришествию нового Белиала.

Хотя Безымянные действуют по всему миру, по-настоящему массовым влиянием их культ отличается в Европе (и особенно в Лондоне, который неофициально считается их "штабом").

Своим названием Безымянные обязаны вере в мистическую силу имён. Именно поэтому они избегают называть имена своих тёмных "апостолов" и просят других Отрёкшиеся не давать им никаких устойчивых прозвищ. Более того, эти безымянные кровососы стараются одеваться как можно неприметнее и не выделяются из толпы до тех пор, пока не приходит время для тех или иных обрядов. И кстати о них.

Обряды: В отличие от многих других членов Своры, Безымянные проводят странные церемонии, наносящие вред им самим, а не беспомощным жертвам. Среди ритуалов, распространённых в тех или иных частях света, главными можно назвать два следующих.

Первый заключается в вознесении молитвы Белиалу с последующим выжиганием глаз всем участникам ритуала. Задача каждого вампира состоит в том,

чтобы попытаться увидеть истинную картину мира с помощью плоти, лишённой глаз.

Другой ритуал заключается в церемониальном принятии смертного в тот или иной культ, служащий Своре Белиала. Особую роль среди таких культов играет уникальная семья гулей, Дойлосы. Подробнее Дойлосы будут описаны далее в этой книге.

Прозвище: отсутствует, хотя иногда их называют "скрытными" или "затаившимися".

Организация: У Безымянных нет никаких устоявшихся званий и иерархий, хотя каждый из них хотя бы время от времени предпринимает попытки наладить связь с другими представителями их фракции в том или ином географическом регионе.

Аспект Троицы: Пневма

Концепты: Археолог, криптограф, пророк, толкователь снов, генеалог, оккультист, частный сыщик, исследователь.

Ревущий змей

Мы - его тело. Мы - его кровь.

Глотни живительной силы из моих вен, и ты познаешь его величие.

Будучи, вероятно, самой влиятельной организацией Своры Белиала, Ревущий змей считает своего покровителя первым вампиром, когда-либо ступавшим по этой бренной земле. Многие члены Ревущего змея верят, что Белиал всё ещё жив и что опытные, везучие (или неудачливые) вампиры могут наткнуться на него в самой неожиданной точки земного шара.

Наибольшим могуществом фракция отличается в Новом Свете (особенно в Южной и Центральной Америке), где её представители стараются управлять смертными, практически не скрывая своей природы.

Обряды: Один из главных обрядов Ревущего змея представляет собой типичное жертвоприношение через ритуальное осушение смертного. Вслушиваясь в свои чувства и отслеживая тот момент, когда кровь человека становится Витэ Сородича, Архонт наполняет себя силой самого Белиала и становится ближе к миру богов и демонов.

Второй обряд представляет собой зеркальное отражение первого: вместо того чтобы пить кровь человека, вампир напаивает его своим Витэ, создавая нового гуля. Как правило, эта ночь приурочивает к тому или иному празднеству, которое отмечают местные члены фракции.

Прозвище: Архонты

Организация: Архонты стараются всеми силами следовать меритократии – способе распределения власти лишь между индивидами, доказавшими свою эффективность на деле, а не на словах.

Аспект Троицы: Сома

Концепты: Деспотичный лорд, прирождённый убийца, высокомерный наследник, псарь, полицейский, лидер от бога, мастер выживания, городской хищник, историк Проклятых.

Пандемониум

Я рука, поднявшаяся на облик вселенной. Я змей, кусающий руку святого.
Я жрец, приносящий ангелов в жертву Дьяволу.
Аве Сатани. Пусть моя рука будет твёрдой.

Пандемониум черпает силу в кровавых жертвоприношениях, распространённых по всему миру, от Месопотамии до Мезоамерики. Описывать Пандемониум не имеет смысле: фактически именно эта фракция целиком несёт ответственность за возникновение стереотипа, согласно которому Свора Белиала состоит из язычников, извергов и инферналистов.

Обряды: Антиномисты одержимы феноменом жертвоприношения. Мало что приносит им большее удовольствие, чем ритуальное убийство животного, человека или даже вампира, следующего иной религии. Другие Отрёкшиеся могут посмеиваться над тем, что жертвоприношение представляет собой единственный настоящий ритуал фракции. Тем не менее, в глазах Антиномистов, вся жизнь *и есть* вечное жертвоприношение. Антиномисты могут и не быть самыми многочисленными среди Отрёкшихся, но они определённо пользуются покровительством самых жестоких духов и демонов.

Прозвище: Антиномисты

Организация: В отличие от других членов Своры Белиала, Антиномисты давным-давно выстроили строгую религиозную иерархию, в которой вся власть принадлежит верховым жрецам их культов, а грязную работу с радостью выполняют слабые неонаты.

Кроме того, Антиномисты одержимы цифрами. Многие из них стараются набирать в свои стаи ровно 6, 9, 13 или другое определённое количество представителей.

Аспект Троицы: Саркс

Концепты: Странноватая няня, культист, демонолог, хэви-металист, современный монстр, сатанист, серийный убийца, скинхед, кольщик.

Ложа милосердия

Ich bin der Geist, der stets verneint!

Я дух, который говорит “нет”!

Хотя другие вампиры едва ли сочтут Ложу Милосердия человечной фракцией, её цель заключается в том, чтобы испытывать души людей, превращая жизнь грешников в ад и оставляя в покое самых достойных. Фаустианцы, как называют себя эти Отрёкшиеся, полагают, что они делают человечеству одолжение, помогая ему стать нравственно чище - за счёт устранения всех, кто успел "испачкать" свою душу грехами.

Фаустианцы искушают людей, предлагая им деньги, власть, секс и другие блага материального мира. Многие из их жертв поначалу даже считают Фаустианцев своими друзьями. Само собой, когда грешник окончательно опускается на дно, растворяясь в своих страстях и пороках, Фаустианцы покидают его, зная, что его душа никогда не попадёт в рай.

Обряды: Самый любопытный обряд Фаустианцев заключается в намеренной провокации Зверя. В ходе этого ритуала вампир встаёт в магический треугольник, а напротив него гуль (реже обычный смертный) чертит гоэтический круг и затем начинает провоцировать его безумие (часто в форме Проворства). Говорят, что благодаря ритуальной природе этого действа вместо типичного безумия вампир впадает в состояние, напоминающего религиозный экстаз, в ходе которого он даже слышит, что говорит ему Демиург.

Другой ритуал заключается в праздновании успешного соблазнения смертного. Как правило, вампир отмечает вместе с другими членами стаи полное развращение человека. Самые шумные празднества проводятся в том случае, если до полной потери нравственности жертва Фаустианца имела все шансы стать добропорядочным и примерным членом своего общества.

Прозвище: Фаустианцы

Организация: Каждый член стаи играет совершенно конкретную роль, подчиняясь строгой внутренней иерархии. Тем не менее, сама политическая структура стаи целиком зависит от неё самой. Единой социальной модели у Фаустианцев попросту не существует.

Аспект Троицы: Пневма

Концепты: Наёмный убийца, мошенник, советник, информатор, жрец, психиатр, помощник сенатора, террорист, тактик.

Престол бездымного пламени

Отведи глаза, сын овцы и барана,
или я засуну тебе кишки в рот.

Престол бездымного пламени зиждется на одном-единственном принципе: все вампиры должны участвовать друг с другом в вечном соревновании. Каждый член фракции, также известный как Джинн, старается обойти других в силе, знатности, власти и любых других качествах. Престол бездымного пламени вполне терпимо относится к тем, кто пока не смог сделать себе имя: важно лишь то, что вампир *старается* взойти на вершины личного могущества вместо того, чтобы довольствоваться тем немногим, что у него есть сейчас.

Своё название фракция получила из арабского мифа, в котором Дьявол явился к мудрому шейху в виде огненного призрака, от которого не исходило дыма. Поняв, что всё это время он старался жить ради других, шейх отвернулся от своих подчинённых, объявив, что отныне он будет признавать равными только достойных и сильных.

Обряды: Ночной жизни каждого Джинна сопутствуют беспрерывные состязания. В зависимости от выбранного пути, вампир может регулярно сражаться с другими Отрёкшимися на дуэлях или вступать в неравные схватки с дикими животными, участвовать в интеллектуальных соревнованиях или даже проводить долгие политические кампании. Вампир, победивший в таком состязании, получает крупный приз, будь это крупная сумма денег, возможность поуправлять компанией проигравшего или даже передача верного гуля.

Прозвище: Джинны

Организация: Престол бездымного пламени - единственная фракция Своры Белиала, следующая строгой иерархической структуре. Каждый её представитель подчиняется вышестоящему Джинну. Другое дело, что философия Джиннов подталкивает большинство из них выполнять самые сложные операции самостоятельно, показывая окружающим свои навыки. Тем не менее, если Джинну не хочется выполнять грязную работу, он вполне может поручить её нижестоящим лицам.

Отдельно стоит заметить, что стаи Престола несколько превышают по численности большинство других стай ковенанта. Как правило, в каждой из них состоит не меньше *шести* членов Своры.

Аспект Троицы: Сома

Концепты: Криминальный авторитет, безумный наёмник, бывший морпех, бригадир, лидер банды, убийца, гладиатор, военачальник третьего мира, глава профсоюза.

Алая церемония

Если тебе кажется, что это верх удовольствий,
лучше пойдём со мной

Будучи самой новой из основных фракций Своры, Алая церемония зародилась среди оккультных обществ так называемого "Просвещения" в самом начале восемнадцатого столетия. Изначально Алая церемония представляла собой небольшую сеть "клубов адского пламени", в которых благородные джентльмены могли сорвать маски и предаться худшим из своих пороков. В последующие десятилетия Алая церемония разрослась до глобальной организации гедонистов и демонопоклонников.

Во многих местах наподобие городов Центральной и Южной Америки (особенно в Рио-де-Жанейро и Буэнос-Айресе) Алая церемония может действовать, не скрывая своих намерений, хотя и замалчивая факты о своём сверхъестественном происхождении. Их культы налаживают связи с политиками, руководителями корпораций и артистами с мировым именем. Одних Алая церемония использует для организации и проведения новых вечеринок. Других она делает своими верными слугами, приказывая им распространять философию гедонизма среди людей.

Отдельно стоит заметить, что Алая церемония - идеальная фракция для вампиров, достигших возраста служителей. Они уже научились придумывать необычные способы развлечений (в том числе эротических), чтобы обойти в оригинальности простых неонатов, однако они ещё не пристрастились к странным, бесчеловечным извращениям, любовь к которым отличает многих старейшин.

Обряды: Прозванные Гилетиками, представители Алой церемонии делают всё, чтобы как можно чаще находиться в экстатическом состоянии. Многие из них используют галлюциногены, порой даже собираясь в клубах для наркоманов и выпивая литры крови, насыщенной психотропными веществами. В более частной обстановке Гилетики практикуют ритуальные изнасилования, педофилию, зоофилию и некрофилию - не говоря о других извращениях, сущность которых практически непостижима для человеческого сознания.

Прозвище: Гилетики

Организация: Алая церемония не следует какой-либо иерархии - это было бы контрпродуктивно. Тем не менее, проведение оргий требует согласованной работы, а потому при объявлении очередной вечеринки Гилетики назначают *патрона* - вампира, который будет обладать наибольшими правами при решении вопросов, связанных с вечеринкой. Патрону, как правило, помогают десятки гулей, известных как *евнухи* (многие из которых вполне могут быть и буквальными евнухами). Кроме того, Гилетики обращаются к помощи жрецов Терион - которых они называют Перфекти - едва ли не чаще других Отрёкшихся. Жрецы освящают оргии, объясняют глубинный смысл наркотических и экстатических видений и подводят под развлечения Гилетиков религиозную основу.

Аспект Троицы: Саркс

Концепты: Кровавый наркоман, владелец клуба, доминантка, фетишист, порнограф, проститутка, серийный насильник, старлетка, сотрудник трастового фонда.

Малые фракции

Выше описаны только самые известные фракции Своры Белиала, составляющие так называемый Гексад. Тем не менее, в некоторых областях Отрёкшиеся вступают в другие, более частные организации Своры - иногда даже не зная о существовании традиционных фракций Гексада.

Вот только несколько примеров таких обособленных фракций.

Корпус Делекти
(Следствие по телу)

Члены Корпус Делекти верят в изменчивость душ. Применительно в Сородичам это означает, что каждый раз, когда вампир высасывает кровь смертного до последней капли, его душа переходит в душу вампира, обогащая его личность. Убив достаточное количество смертных или даже других Сородчей, вампир может превратиться в совершенно иное существо. По легенде Корпус Делекти, в конечном счёте такой вампир покинет границы материального мира, растворившись в душах других кровососов подобно Демиургу, который живёт в душах всех Проклятых в виде Зверя.

Не стоит и говорить, что подобная философия заставляет Корпус Делекти прятаться даже от других представителей Своры Белиала. В сущности, у многих Отрёкшихся эта фракция вызывает примерно те же эмоции, которые они сами вызывают у представителей пяти традиционных ковенантов.

Корпус Делекти всегда охотятся в стаях, состоящих по меньшей мере из трёх Сородичей. Если один из них впадёт в безумие, задачей двоих других становится его удержание от совершения необдуманных действия. Согласно легендам фракции, души людей, убитых в состоянии безумия, не добавляются к душе убийцы, а лишь подрывают его рассудок.

Рогатая рука
(Альпдрюке)

Несколько веков назад эта фракция представляла собой культ Колдовского Круга, не имеющий ничего общего со Сворой Белиала. Культ поклонялся рогатому божеству с головой козла, которое покровительствовало местным смертным. Сами жрецы культа считали себя посредниками между козлоголовым богом и смертными, выполняя те же функции, которые выполняли языческие жрецы в сотнях других народов.

Но после того как местный Иерарх Обратил старейшину своего города, тот восстал против него и перебил большую часть культа при помощи смертных последователей. Затем мятежный старейшина изменил систему верований культа, начав поклоняться рогатому богу как Сатане. По иронии судьбы, многие члены Альпдрюке до сих пор считают себя фракцией Колдовского круга, а не Своры Белиала.

Зубы Ямату
(Съеденные)

Будучи одной из самых малочисленных фракций Своры (в каждый отдельно взятый период на Земле действует не больше нескольких десятков этих вампиров),

Зубы Ямату известны Отрёкшимся больше по страшным байкам, чем по непосредственным встречам. Зубы Ямату считают Зверя вовсе не аватарами разумного божества, а гигантской чёрной дырой, жаждущей насыщения. По их мнению, смысл жизни вампира состоит исключительно в потреблении крови, а возможности - и мяса разумных жертв. Даже процесс посвящения в эту фракцию принимает форму поедания человека (а иногда и Сородича). Трудно сказать, насколько правдивы убеждения Зубов Ямату, однако сразу по вступлении в из ряды вампир претерпевает физические изменения, приобретая угольно-чёрные зубы и красные глаза, словно горящие вечным пламенем. Кроме того, он автоматически приобретает способность *Пир Белиала*, описанную в следующей главе среди других демонических Вкладов.

Родословная Зверя:
Терион

Тебя обманули, брат. Однако не торопись скорбеть,
ибо ты узнал истину. Сегодня ты станешь свободен!

Известная как “Родословная Зверя”, династия Терион состоит из жрецов и шаманов, освящающих почти каждый ритуал Своры Белиала, а иногда и правящих целыми стаями. Терион можно назвать единственной элитой Своры, которую признают все Отрёкшиеся вне зависимости от фракции, клана и философии.

Терион отличается от других родословных сразу в трёх отношениях. Прежде всего, вступить в неё могут члены любого клана: в сущности, некоторые исследователи Витэ предполагают, что речь и вовсе идёт о пяти разных династиях с одним именем. Во-вторых, для вступления в ряды Терион вампир должен обладать третьим, а не вторым уровнем Силы крови. Разумеется, Отрёкшиеся не располагают "листом персонажа", который мог бы объяснить им эту количественную разницу. Тем не менее, любой Проклятый, изучавший феномен Терион, знает, что для вступления в ряды этих жрецов вампир должен обладать куда большим оккультным могуществом, чем необходимо для присоединения к любой другой родословной Проклятых.

Наконец, для вступления в родословную вампир должен пройти ритуальное посвящение, сущность которого может варьироваться от одной стаи к другой. В дополнение к другим ритуальным действиям, которые может требовать обряд посвящения, каждый участник стаи, *помимо* самого Териона, вкладывает по очку Воли. Что касается будущего жреца, то он и вовсе понижает на единицу *само значение* Воли.

Всё это означает, что примкнуть к Терион могут только вампиры, обладающие неоспоримым могуществом и получившие одобрение всех членов собственной стаи. Иными словами, даже когда Отрёкшиеся сталкивается с незнакомым Терионом, он интуитивно начинает испытывать к этому жрецу уважение. Никто не становится Терионом *случайно*.

С философской точки зрения Терион верят в трёхчастность человеческого бытия. Большинство людей проживают только одну часть жизни, поскольку эта низшая ступень бытия и называется *человеческой* жизнью. Вторую часть воплощает Реквием, который вампир проживает до Зова. Большинство Проклятых выше обычных людей, поскольку им посчастливилось стать вампирами и приблизиться к тёмным богам. Однако лишь единицам среди Сородичей удаётся увидеть ложь в окружающем мире и начать путь к постижению истинной картины вселенной. Такие вампиры начинают слышать Зов и заканчивают свой Реквием. Так они приступают к третьей, самой блистательной части своего бытия: жизни в согласии со своим Зверем.

Ещё одной необычной частью философии Терион служит распространение резонантов. Самый известный пример этой практики заключается в составлении книги о Своре Белиала, написанной буквально в первые десятилетия после изобретения печати. Этот мистический труд, *Три шага во тьму,* повествует именно о вышеизложенной концепции трёх жизней. Смертным, нашедшим и прочитавшим эту работу, не удастся понять практически ни одной описанной в ней идеи. Но для вампиров, начавших страдать от бессмысленности своего Реквиема, *Три шага во*

тьму могут стать магическим резонантом, ведущим к Катексису и вступлению в Свору.

Родной клан: любой (хотя Гангрел вступают в эту жреческую династию чаще других)

Особое требование: Сила крови 3. Кроме того, персонаж должен пройти обряд посвящения, в котором ему будут помогать по меньшей мере двое других вампиров. Стать представителем родословной другими способами невозможно.

Прозвище: Заступники. Алая церемония часто зовёт их Перфекти, Антиномисты - Магистрами, а члены Ревущего змея - Фортунатами. Безымянные привычно избегают названий, хотя они и способны выразить понятие *Терион* на Языке Зверя.

Ковенанты: Хотя *теоретически* член этой родословной может покинуть Свору и примкнуть к традиционным ковенантам Сородичей, в таком случае он утрачивает доступ к своей уникальной династической Дисциплине. Кроме того, с психологической точки зрения в родословную Терион вступают Сородичи, абсолютно преданные идеалам Своры. Трудно даже представить, что должно произойти для кардинальной смены мировоззрения Терион.

Создание персонажа: Терион высоко ценят интуитивную сторону человеческой психики, развивая Эмпатию, Оккультизм и Знание животных. Их мало интересуют Физические Навыки, хотя Скрытность и Выживание могут представлять для них не меньшую ценность, чем для других Сородичей.

Династические Дисциплины: Выберите две *клановые* Дисциплины. Третья становится внеклановой и уступает место Затемнению. Наконец, ваш персонаж получает доступ к Династической Дисциплине *Хоронзон*, которая будет описана в следующей главе.

Слабость: Персонаж сохраняет клановое проклятие. Кроме того, отныне он не может Обращать смертных.

Организация: Друг с другом Терион поддерживают лишь самую общую связь. Их реальная иерархия зависит от конкретной стаи, в которой они задействованы.

Концепты: Антрополог, клинический эвтаназист, исповедник, юродивый, современный дикарь, профессор философии, психонавт, уличный химик, свами.

Семья гулей:
Дойлосы

Умная девочка. Ты правильно делаешь, что не говоришь с незнакомцами. Вот только я вовсе не незнакомец. Я старый друг твоей мамы. Она просила, чтобы я тебя подвёз.

Дойлосы (от греч. δούλος̀ - раб) представляют собой не столько семью гулей, сколько религиозный культ, особенно распространённый в Греции, Кипре и Северной Италии. Дойлосы служат вампирам, получая от них защиту, деньги и прочие материальные блага. Взамен они должны платить "десятину", которая - в зависимости от конкретной семьи - может выражаться в необходимости отдавать Сородичам первенца в каждом поколении или создании тайных укрытий на каждой отдельно взятой территории Своры.

Дойлосы подразделяют друг друга на шесть центральных семей: Андрофонис, Анлеемони, Авигсонн, Каркассон, Диакон и Шиавари. Время от времени семьи начинают соревноваться за те или иные преимущества, хотя в целом все они служат Отрёкшимся верой и правдой уже две с лишним тысячи лет.

Прозвище: отсутствует, хотя отдельные представители этой династии часто называют себя по семейной фамилии (например, Авигсонн или Шиавари).

Клан: любой

Сила: Члены династии могут приобретать Статус в Своре Белиала, даже не будучи вампирами. Более того, они могут получить и демонические Вклады - с той оговоркой, что они никогда не приобретают бонуса за выбранный Аспект Троицы (вроде добавочных дайсов при активации Метки хищника у последователей Сомы).

Слабость: Рабы не должны становиться хозяевами, а Дойлосы - Проклятыми. Если вампир пытается Обратить Дойлоса, тот проходит проверку своей Нравственности со штрафом -2. В случае провала гуль умирает в мучениях, так и не превратившись в вампира.

Организация: Целиком зависит от стаи.

Концепты: Телохранитель, коронер, сектант, землевладелец, клерк, добрый сосед, владелец оккультного книжного магазина, личный ассистент, сотрудник молодёжной организации.

Глава четвёртая:
Цена порока

Проклятые искусства Своры можно подразделить на три общие категории. Первая из них доступна только элитной касте жрецов Белиала и представляет собой Династическую Дисциплину с весьма необычной системой действия. Вторая, доступная большинству членов Своры, называется Вкладами: эти демонические способности появляются у вампиров практически сами собой – при условии, что они достаточно далеко отойдут от принципов Человечности. Наконец, как и любому ковенанту Сородичей, Своре Белиала известна целая плеяда уникальных Практик, в той или иной степени отвечающих нуждам Отрёкшихся.

Хоронзон

В отличие от большинства Дисциплин, Хорнзон состоит из нескольких способностей, которые появляются у вампира *одновременно*. Ему не нужно развивать их по отдельности: уже первый уровень открывает доступ ко всем четырём. Когда Терион приобретает новый уровень Хоронзона, он повышает и эффективность всех четырёх преимуществ.

• **Консоламентум (“Умиротворение”)** позволяет жрецу окропить брови своих друзей несколькими каплями крови - не обязательно своей. Многие жрецы в этих целях используют кубки, наполненные кровью для предстоящего или только что прошедшего Братания. Так или иначе, любой, кто получил кровавое благословение Териона, может заменять проверки Человечности проверками этой Дисциплины. Например, вампир, совершивший поистине омерзительное преступление, но уже получивший благословение Териона с четвёртым уровнем Хоронзона, получит на бросок не два дайса, а сразу четыре. Кроме того, даже при падении Человечности проверка на приобретение отклонений проходит с бонусом, равным Хоронзону жреца.

• **Конвененца (“Обет”)** понижает сумму успехов, которую членам стаи необходимо набрать для оседлания волны безумия, на уровень Хоронзона.

• **Эндура (“Пост”)** добавляет уровень Хоронзона к Человечности всех членов стаи при вычислении длительности их пробуждения в дневное время.

• **Реконсолатио (“Очищение”)** добавляет уровень Хоронзона к Человечности всех Отрёкшихся, состоящих в стае, при определении срока торпора (очевидно, что Человечность не может получить более 10 уровней).

Вклады

Чем больше вампир отвергает законы человеческой нравственности, тем выше становится вероятность, что Исход наделит его уникальными силами, облегчающими ночную охоту. Большинство членов Своры считают, что эти силы им дарит сам Белиал или один из его демонических служителей. В зависимости от мифологии той или иной фракции, Проклятые могут считать эти силы дарами, проклятиями или благословениями. Тем не менее, самым распространённым вариантом этого термина считается слово Вклад, предполагающее, что демонические покровители Своры вкладываются в развитие самых сильных её представителей.

Стоимость Вкладов в очках опыта целиком зависит от Человечности персонажа. Каждая отдельная сила, входящая в список Вкладов, считается "новым уровнем". Тем не менее, вампир может осваивать эти способности в любом порядке.

Все Вклады делятся на три вида: Пневму, Сому и Саркс. С точки зрения стоимости в очках опыта эти три вида Вкладом считаются *отдельными* группами характеристик.

Если вампир повышает свою Человечность хотя бы до пятого уровня, он утрачивает все Вклады разом. Рассказчик *может* - но не обязан! - вернуть игроку по три очка опыта за каждую потерянную способность, хотя это и меньше, чем персонаж вынужден тратить на их развитие. Несмотря на распределение Вкладом по трём аспектам духовной Троицы, представители любых фракций могут изучать способности всех трёх разновидностей. Просто *чаще всего* последователи Пневмы больше заинтересованы и в развитии этого вида Вкладов.

Человечность	**Стоимость в очках опыта**
10–5	недоступно
4	Новый уровень x8
3	Новый уровень x7
2	Новый уровень x6
1	Новый уровень x5
0	недоступно

Пневма

В мифологии Своры Белиала понятие Певмы отражает идеи души, духа и воли. Чем больше персонаж занимается освоением Пневмы, тем лучше он понимает свою духовную роль в этом мире. Каждый из описанных ниже Вкладов соответствует идеалу Пневмы. За каждый из таких Вкладом персонаж получает по +1 очку Человечности при общении со смертными. Например, если при обычных условиях персонаж с Человечностью 2 может использовать тольок два дайса при общении с людьми, то Отрёкшиеся, обладающий Человечностью 2 и тремя Вкладами из категории Пневмы, будет использовать сразу пять дайсов.

Вам не нужно платить за эту способность: её эффект всегда остаётся в силе.

Звериное чутьё

Цена: 1 очко Витэ

Длительность: одна сцена

Бросок: обычно отсутствует, иногда Сообразительность + Расследование

Персонаж автоматически распознаёт вампира, когда на него смотрит (даже если тот скрывает свою природу от окружающих). Если жертва использует магические способности для того, чтобы спрятать свою истинную натуру, игрок делает бросок на Расследование + Сообразительность против Сообразительности + Скрытности противника.

Кроме того, если другой вампир не проявляет ни малейшей агрессии к персонажу, тот не поддаётся Метке хищника.

Запах друга

Пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма, вампир получает общее представление о расстоянии и направлении, в котором находится персонаж, связанный с ним Винкулумом или кровными узами. В случае успеха он получает возможность увидеть окружающую обстановку глазами своих друзей, чтобы ещё точнее определить их местоположение (хотя подобный "осмотр местности" длится всего мгновение, и персонаж не может подсмотреть все детали, касающиеся их места пребывания).

Истинная связь

Требования: Звериное чутьё, Запах друга

Вложив очко Воли и пройдя проверку Решительности + Силы крови, вампир получает доступ к Вкладам своих друзей. Доступ закрывается через несколько раундов, точное число которых равно полученным успехам.

Жажда слабости

Требования: Пороком вампира должна быть Лень или Чревоугодие

Когда другой вампир или человек совершает действие, удовлетворяющее его Добродетель, персонаж может вложить очко Витэ и пройти проверку Манипулирования + Кражи – Решительности жертвы. В случае успеха он не только мешает жертве получить Волю, но и сам восстанавливает очки Витэ (не Воли!) в равнозначном объёме.

Глиняные ноги

Потратив пункт Воли и пройдя проверку Манипулирования + Запугивания – Самообладания + Силы крови жертвы, вампир накладывает на Инициативу противника штраф, равный полученным успехам. Кроме того, чем быстрее жертва пытается двигаться, тем медленнее это у неё получается. Попытка переместиться в пределах нормальной Скорости получает штраф, равный успехам протагониста. Попытка бега удваивает этот штраф.

Эффект длится несколько раундов, число которых всё так же равно полученным успехам.

Пламя в голове

Требования: Пороком вампира должна быть Жадность или Зависть

Цена: 1 очко Воли. Если жертва удовлетворяет свой Порок на глазах у протагониста, тот может вложить ещё одно очко Воли, чтобы активировать эту способность без каких-либо проверок.

Бросок: Манипулирование + Эмпатия – Самообладания жертвы.

Вампир лишает жертву возможности удовлетворить свой Порок до тех пор, пока он находится рядом. Всякий раз, когда жертва пытается это сделать, протагонист получает сразу +2 очка Воли. С точки зрения отыгрыша жертва начинает вести себя всё более раздражённо и искать возможности утолить Порок более явными методами.

Хирилиу

Требования: Глиняные ноги

Цена: 1 очко Воли

Длительность: одна сцена

Бросок: Манипулирование + Знание животных + Сила крови против Самообладания + Силы крови противника

Попав под действие этой способности, люди и другие разумные существа, *кроме вампиров*, пытаются немедленно утолить свой Порок вне зависимости от обстоятельств. Что касается вампиров, то они немедленно впадают в безумие.

С точки зрения гностической философии название этой силы приблизительно переводится как "религиозный экстаз".

Распаление катарсиса

Требования: Пороком вампира должна быть Гордыня, Похоть или Гнев

Цена: 1 очко Воли

Длительность: по часу за успех

Бросок: Манипулирование + Сила крови против Самообладания + Силы крови

Жертва приобретает новый Порок по выбору персонажа, в то время как вампир получает +2 дополнительных дайса к *любым* проверкам, направленным против этой жертвы, до следующего рассвета.

Передача пневмы

Требования: Глиняные ноги, Хирилиу

Цена: понижение Воли на -1 уровень

Бросок: Решительность + Эмпатия против Нравственности жертвы. Побеждает тот, кто первым наберёт сумму успехов, равную Воле соперника.

В случае успеха вампир вселяется в тело смертного, Обращая его самым необычным способом на свете. Душа смертного вырывается из тела, в то время как её тело превращается в вампира того клана, к которому всё это время принадлежал персонаж. Вампир получает Физические Атрибуты и Навыки жертвы, но сохраняет все Социальные и Ментальные характеритики. Физические Дисциплины (Стремительность, Мощь и Сопротивление) также теряются.

Старое тело вампира падает замертво, хотя некоторые члены Своры находят применение даже таким бездыханным телам.

Вечный зверь

Если персонаж становится жертвой диаблерика, его душа непостижимым образом растворяется в сущности противника. Один раз за сессию он может пройти продолжительную проверку Решительности + Силы крови против Самообладания + Силы крови агрессора. В случае успеха он понижает Волю диаблерика на единицу. Если ему удастся понизить её до нуля, его душа захватит на диаблериком верх, фактически переселившись в его тело. В этом случае персонаж оставляет все характеристики диаблерика, кроме Порока, Воли, Человечности и Добродетели.

Саркс

Персонаж повышает свой *максимальный* запас крови на +1 очко за каждый из нижеописанных Вкладов. Ему не нужно платить за эту способность. Её эффект всегда остаётся в силе.

Пир Белиала

Цена: 1 очко Воли

Длительность: одна сцена

Вампир может есть сырое мясо, нанося по очку летального урона и получая по очку Витэ каждые три раунда. Обычно это предполагает обездвиживание жертвы. Кроме того, вампир может поедать и мясо недавно умерших людей.

Искажение тела

Цена: 1 очко Витэ

Длительность: один раунд

Бросок: Ловкость + Атлетика

Вампир способен протиснуться буквально в любое, даже самое узкое отверстие. Тем не менее, он передвигается только с половиной Скорости и должен вкладывать по очку Витэ за каждый раунд подобного "сжатия плоти". Лишившись Витэ, он начинает получать по очку летального урона.

Мясной паук

Требование: Искажение тела

Цена: 1 очко Витэ

Длительность: одна сцена

Бросок: Решительность + Оккультизм

Вампир может отсоединять от себя любые конечности, включая голову. Такая конечность обладает Здоровьем, равным своему Размеру, Защитой 1, Силой 1 и Скоростью 8. Отсоединившийся орган способен передвигаться сам по себе (голова в этих целях использует пищевод, что делает её передвижение похожим на змеиное). По окончании сцены (или раньше, если того захочет протагонист) органы начинают сползаться друг к другу. Несмотря на ужасающий вид распадающегося тела, эта способность не наносит вампиру никакого вреда.

Длани Зверя

Требование: Искажение тела

Цена: 1 очко Витэ

Длительность: Один раунд в нормальном состоянии или вся сцена в случае безумия

Вампир наносит летальный урон в рукопашном бою, получая +2 дайса к нападению на простых смертных. Сородичи, раненые такими ударами, утрачивают -2 дайса от ближайшего сопротивления безумию.

Мертвенная кожа

Требование: Искажение тела

Цена: 1 очко Витэ

Длительность: Один раунд

Вампир получает +3 очка Брони.

Мантия Искусителя

Требования: Искажение тела, Мертвенная кожа

Цена: 2 очка Витэ

Длительность: одна сцена

Вампир получает +1 пункт Размера, +2 очка Брони и способность игнорировать штрафы, полученные из-за тупого урона. С другой стороны, все Социальные проверки, кроме Запугивания, проходят с модификатором -2.

Голодная метка

Цена: 1 очко Витэ

Длительность: по одной ночи за каждый успех

Бросок: Внушительность + Оккультизм – Решительность жертвы

Укусив жертву и активировав эту способность, вампир налагает на неё "узы крови" - симпатическую связь, добавляющую +2 дайса к активации большинства Дисциплин.

Гнилое касание

Требования: Мясной паук, Длани Зверя, Искажение тела

Цена: 2 очка Витэ

Бросок: Манипулирование + Оккультизм – Выносливость

Каждый успех, полученный при активации этой способности, наносит противнику по очку летального урона. В случае с живыми покойниками наподобие Проклятых урон становится аггравированным.

Огненная вуаль

Требования: Искажение тела, Мертвенная кожа

Цена: 1 очко Витэ

Длительность: одна сцена

Огонь наносит вампиру всего лишь тупой урон.

Паучье лазанье

Цена: 1 очко Витэ

Длительность: одна сцена

Персонаж может цепляться даже за отвесные стены и потолок. В случае с самыми неудобными поверхностями Рассказчик может назначать проверки Силы + Атлетики. Кроме того, вампир может перемещаться по таким поверхностям со скоростью *бега*, однако в таких случаях Рассказчик обязан назначить вышеописанную проверку.

Сома

Понятие Сомы воплощает идеал разума - или, точнее, сущности Отрёкшегося. При активации Метки хищника Сила крови вампира считается выше на +1 уровень за каждый из нижеописанных Вкладов. Персонажу не нужно платить за эту способность - её эффект всегда остаётся в силе.

Звериная кровь

Для лечения ран вампир может вкладывать дополнительное очко Витэ за раунд.

Кровь взывает к крови

Требование: Звериная кровь

Цена: 1 очко Воли

Длительность: одна сцена

Бросок: Манипулирование + Эмпатия против Выносливости + Силы крови

Просто взглянув на жертву, вампир наносит ей по очку летального урона или - если жертва сама принадлежит к расе Сородичей - понижает её запас Витэ за каждый полученный успех. Кровь, извлечённая во втором случае, ползёт к протагонисту со Скоростью 10 футов.

Нечеловеческая притягательность

Требование: Сила крови 2 или выше

Вложив от одного до трёх очков Витэ, вампир получает +2, +4 или +6 дайсов к ближайшей Социальной проверке.

Власть жажды

Требование: Сила крови 2 или выше

Сила крови Отрёкшегося добавляется к его Инициативе.

Кровавое проклятие

Требования: Сила крови 3 или выше, Кровь взывает к крови, Звериная кровь

Цена: 2 очка Витэ

Длительность: по одному раунду за успех

Бросок: Интеллект + Обман против Выносливости + Силы крови

Каждый успех заставляет часть крови противника вырваться из его вен, что наносит живым людям по очку аггравированного урона за раунд, а у Сородичей забирает по очку Витэ.

Кровавая ярость

Требование: Сила крови 3 или выше

Вложив очко Витэ, вампир добавляет к ближайшей Физической проверке свой уровень Силы крови.

Гнев Демиурга

Требования: Сила крови 4 или выше, Власть жажды

Вложив очко Витэ, Отрёкшийся автоматически переходит в начало перечня Инициативы. Тем не менее, в первом раунде он обязан предпринять *физическое* действие.

Тропой мародёра

Требования: Сила крови 4 или выше, Власть жажды, Гнев Демиурга

Вложив очко Воли, Отрёкшийся получает возможность совершить по одному физическому действию за каждые два уровня Силы крови.

Бессмертное сердце

Требование: Сила крови 6 или выше

Даже если вампира разрывают на части, обезглавливают или испепеляют, он всего лишь впадает в насильственный торпор и возрождается сразу после его окончания.

Железная воля

Провалив бросок на сопротивление Ротшреку, вампир немедленно перебрасывает все дайсы и получает ещё один шанс на сопротивление.

Новые Практики

Дитя ночи (Звериное чутьё, Анимализм •)

В любой сцене вампир может пройти проверку Сообразительности + Знания животных + Анимализма без каких-либо вложений. Каждый успех повышает его радиус восприятия на 100 футов.

Освоить эту Практику можно за 6 очков опыта.

Искушённый взгляд (Пир Белиала, Анимализм ••)

Вампир вкладывает очко Витэ и проходит проверку Сообразительности + Эмпатии + Анимализма против Решительности + Силы крови. За каждый успех, полученный *сверх* результата жертвы, он узнаёт по одной детали о её оккультно-физическом состоянии: возрасте, Силе крови, Физических Дисциплинах, Навыках или Атрибутах, текущем уровне Здоровья и так далее.

Освоить эту Практику можно за 9 очков опыта.

Омерзительный облик (Железная воля, Величие •)

Цена: 1 очко Витэ

Бросок: Внушительность + Запугивание + Величие против Решительности + Силы крови

Все, кто оказался в пределах 10 футов от протагониста и не прошёл соответствующую проверку, получают штраф -2 к проверкам Самообладания до окончания сцены.

Освоить эту Практику можно за 6 очков опыта.

Гипнотическая аура (Нечеловеческая притягательность, Величие •••)

Встретив незнакомого или враждебного вампира, Отрёкшийся может пройти проверку Манипулирования + Эмпатии + Величия против Самообладания + Силы крови. Если он преуспевает в этой проверке, а жертва проваливает сопротивление Метке хищника, вместо безумия она поддаётся третьему уровню Величия.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.

Песнь родной крови (Запах друга, Ясновидение ••••)

Пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Ясновидения, Отрёкшийся получает возможность передавать мысленные сообщения любым знакомым персонажам до конца сцены. Радиус этой способности равен пятидесяти милям, хотя если адресаты находятся в пределах визуального восприятия от вампира, они могут передавать ему собственные послания в ответ.

Освоить эту Практику можно за 15 очков опыта.